GAME BIBLE

Furnitune

ОБ ИГРЕ

FurniTune — это расслабляющий симулятор сборки мебели с lo-fi саундтреком.

Вам поступают заказы от самых разных персонажей, которые просят привезти им новую мебель. Собирая эту мебель, вы наблюдаете, как преображаются их комнаты, и начинаете больше понимать о жизни и характере этих людей.

СКЛАД

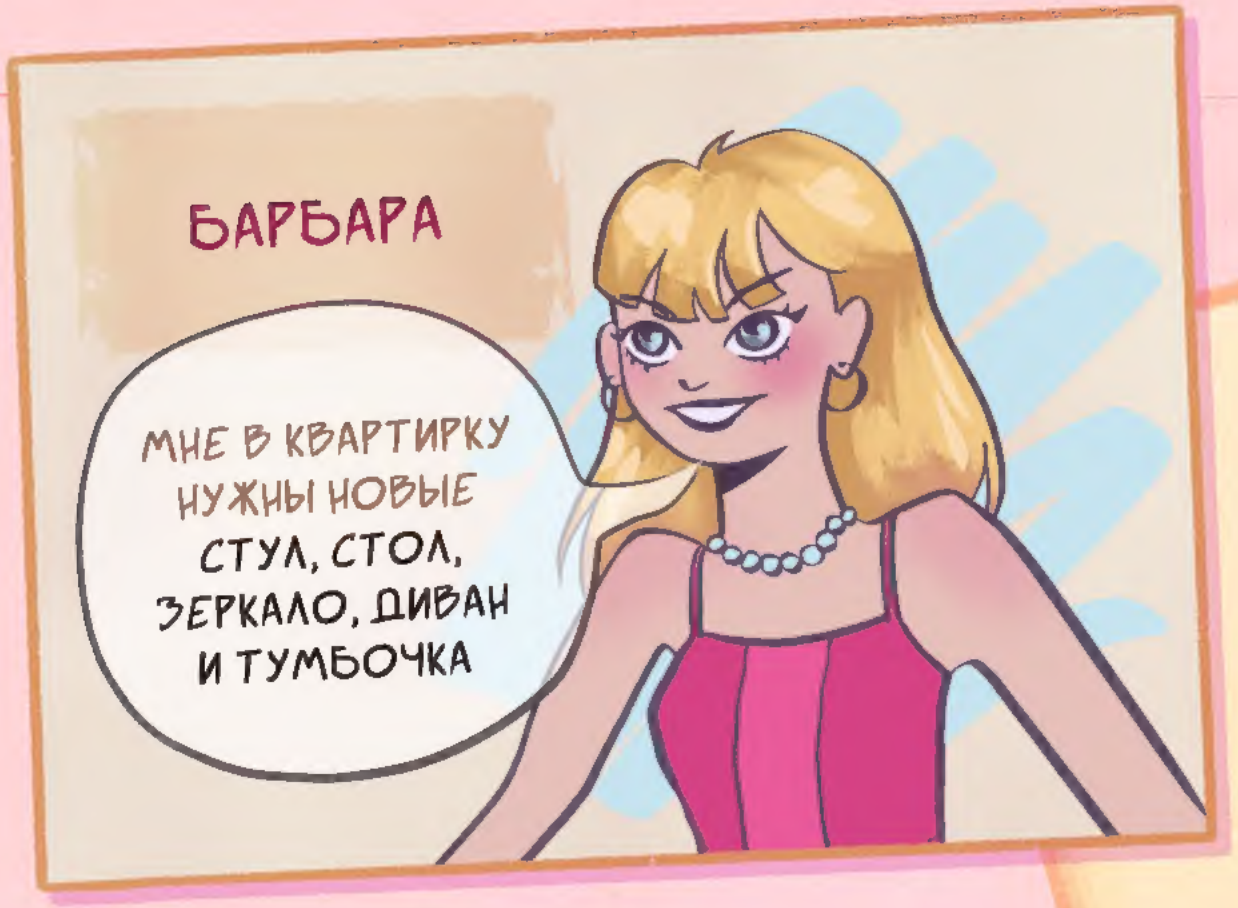
Склад — это место, где начинается игровой процесс, а именно тот, в котором игрок собирает заказ (ищет нужную мебель и кладет в грузовик).

Склад будет помещением, которое пользователь будет трансформировать за внутриигровую валюту в процессе прохождения игры.

КУКОЛЬНАЯ КОМНАТА

Это обучающий уровень, поэтому мы пока собираем игрушечную мебель для куклы.

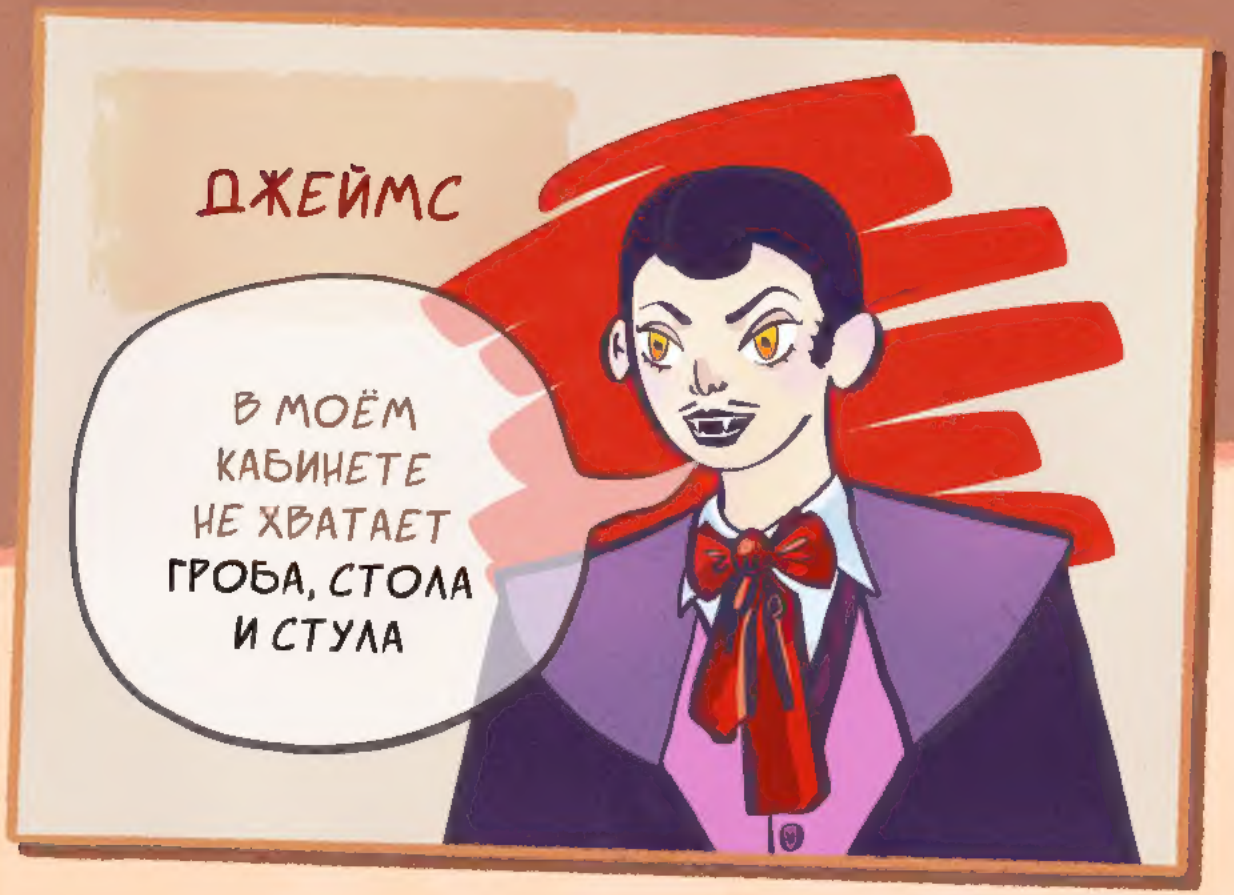
Типичная квартира-студия, но вся мебель игрушечная. Окно — это наклейка окна. У одной из стен стоит мини-кухня. С другой стороны гардероб с туалетным столиком. Около окна стоит кровать с милыми подушками и пледами. У кровати висит несколько фотографий и постеров. На полу лежит пушистый ковер.



КОМНАТА ВАМПИРА

Наш вампир — это денди 19-ого века. Ему очень нравится эта эпоха, поэтому мебель, книги, и картины исключительно 19-ого века.

Мы приезжаем к нему несколько раз и наблюдаем за тем, как он принимает настоящее время. Старый торшер меняется на современную лампу, а развалённый шкаф — на новенький и модный аналог. Через его мебель мы видим, как он отпускает прошлое.



КОМНАТА БАБУЛИ

Бабуля живет в обычной советской квартирке. Она выращивает много растений, поэтому у нее несколько фиолетовых ламп. Когда мы собираем ей шкаф, этажерку и табуретку, там сразу появляются цветы, которые до этого стояли на полу. В шкафу у неё хрустальный сервиз, а на креслах и телевизоре висят кружевные салфетки.

КОМНАТА РОКЕРА

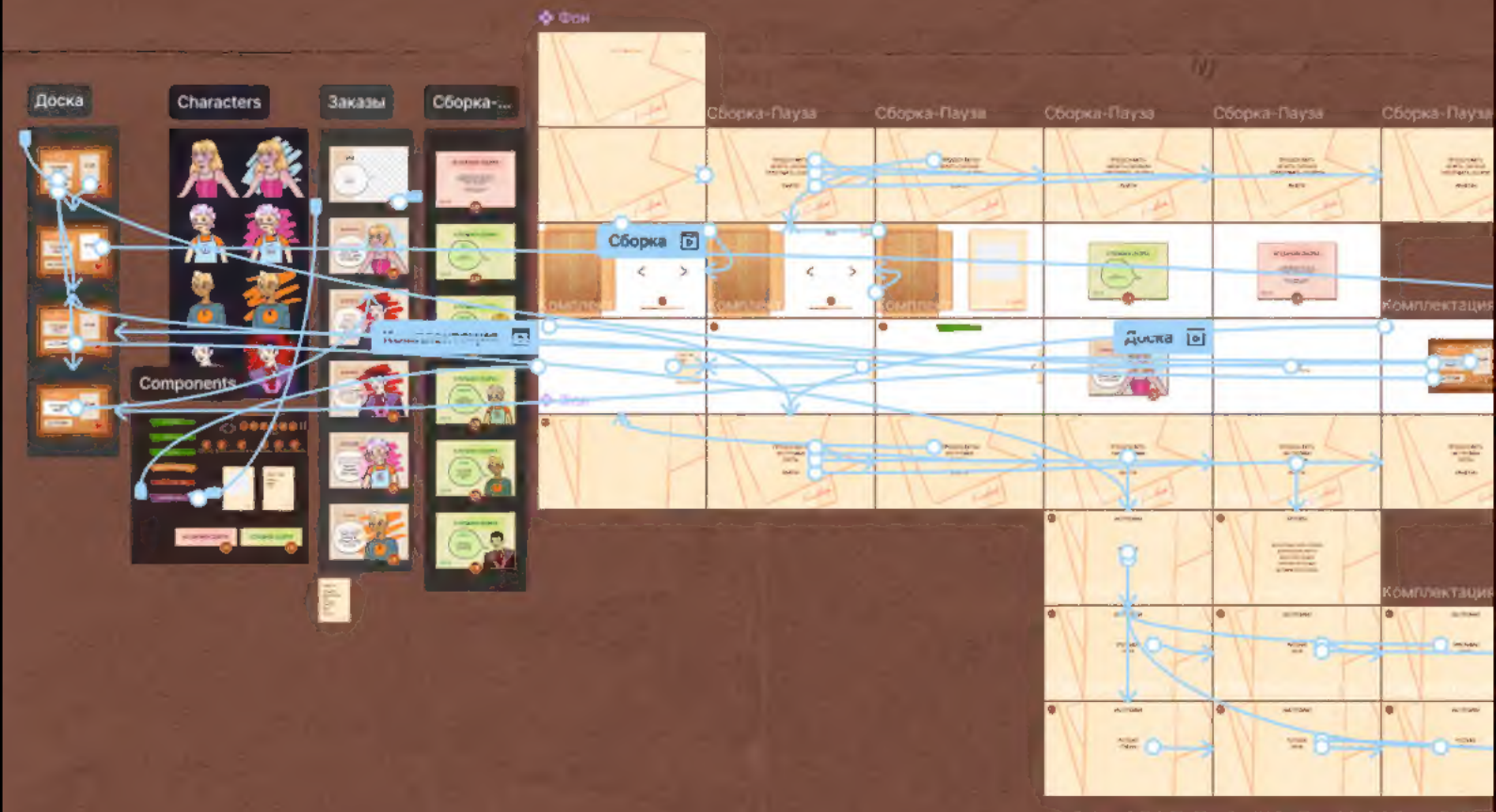
Наш рокер — это мальчик подросток. Он бунтарь-интеллектуал и творческая личность. На стенах постеры старых рок-групп. На полу валяется скейт, на стене кроме постеров висят дорожные знаки и нарисовано графитти. По комнате в начале мы замечаем, что он не справляется с бытом, но немного помощи и новых систем хранения и комната преображается и становится чище и уютнее.

UI/UX

Интерфейс и пользовательский опыт проектировались в Figma. В ней мы собирали и тестировали работу интерфейса.

Сам дизайн — мультяшно-картонный. Такая графика создаёт ощущение уюта и спокойствия. Она призывает пользователя расслабиться и насладиться игрой.

Персонажи нарисованы ярко, с использованием акцентных цветов. В портретах нужно было продемонстрировать их особенности и фишки.



SOUND

Особое внимание мы уделили саунд-дизайну. Так как цель игры — это расслабление, то музыка должна быть соответствующей.

У каждого персонажа уникальное музыкальное сопровождение, которое дополняет их образ и характер наравне с мебелью и интерьером.

АВТОРЫ

Гейм-дизайн	Добромыслова Марина Дорменева Марта Игнатова Галина
Дизайн	Игнатова Галина
Разработка	Добромыслова Марина
3D	Дорменева Марта Тараева Вероника Шепшинская Полина
Музыка	Добромыслова Вера